

# FrachtExpress

een spel van James Kyle voor 3 of 4 spelers vanaf ± 10 jaar

In Frachtexpress gaat het om het goederentransport over het spoor. De locomotieven halen in een station wagons op met waardevolle vracht en transporteren ze dan over het spoorwegnet naar hun station van bestemming. Dit spoorwegnet ontstaat echter pas in de loop van het spel uit de gelegde speelkaarten. Diezelfde speelkaarten gebruikt men echter ook als wagons en bovendien heeft men ze ook nodig voor het aandrijven van de locomotief! Zo staat men voortdurend voor de keuze, in welke functie men zijn kaarten het beste inzet en dat maakt tenslotte ook de charme van het spel uit.

In de variant voor gevorderden wordt het geheel nog gekruid met de verschillende speciale handelingen, die gaan van de verbouwing van een gans traject tot het stelen van de wagons van de tegenspeler(s) en zo een hele waaier van bijkomende mogelijkheden bieden. De locomotieven kunnen daarbij zelfs leren vliegen!

## Spelmateriaal

50 trajectkaarten ♦ 10 stations ♦ 4 locomotiefkaarten ♦ 4 vetokaarten ("Eiinspruch") ♦ 2 vliegtickets ♦ 4 kleine, houten locomotieven. De in totaal 70 vierkante speelkaarten hebben allemaal dezelfde grootte, de 5 verschillende soorten zijn echter wel aan de achterzijde te herkennen. Voor het volgende beschreven basisspel zijn de 2 vliegtickets en de 4 vetokaarten niet nodig en kunnen ze in de doos blijven.

## Vorbereiding

Elke speler krijgt 1 locomotiefkaart en de houten locomotief met dezelfde kleur. Op de locomotief-kaart staat ook een kort overzicht van de handelingen die hij met zijn trein mag uitvoeren.

De 10 stations hebben letters van A tot J en die worden open gelegd zoals in de schets hiernaast.

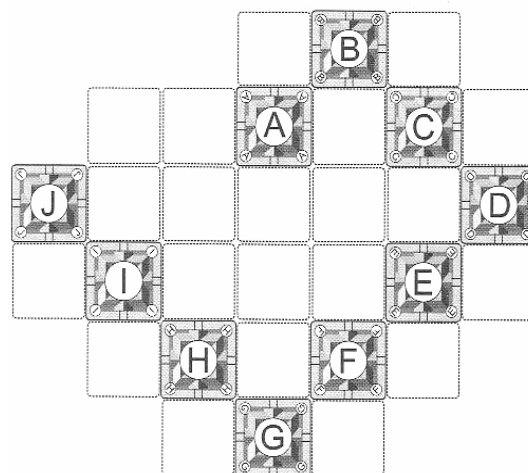
De stippellijnen duiden aan waar tijdens het spel de trajectkaarten aangelegd worden om de stations te verbinden. Zo ontstaat er een variabel speelveld, waarover de houten locomotieven rijden.

Alle spelers zetten hun houten locomotief in station A waar het woord 'START' op gedrukt staat. Ook de andere stations vertonen in het midden een aanwijzing, maar die is enkel van belang in het spel voor gevorderden.

## De trajectkaarten

De 50 trajectkaarten vormen tenslotte de kern van het spel. Naast de sporen, tonen ze in de hoeken nog 4 symbolen:

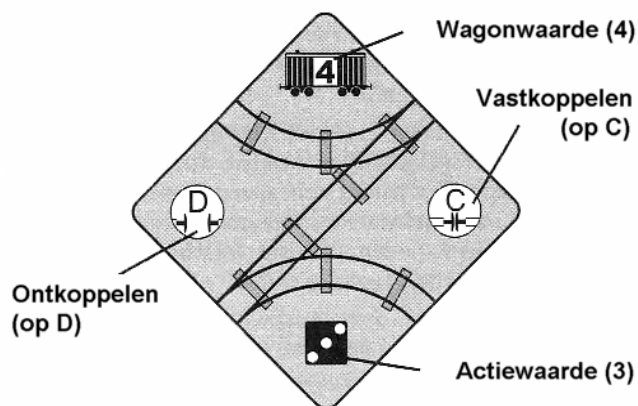
- een goederenwagon met een gedrukte waarde tussen 2 en 9. In het spel gaat het er vooral om, kaarten met een zo hoog mogelijke "wagonwaarde" te verzamelen. Daarenboven bepaalt die "wagonwaarde" ook nog de afstand die men met zijn locomotief op het speelveld mag afleggen, als de kaart daarvoor wordt uitgespeeld. Natuurlijk is een hogere waarde daarbij beter dan een lagere.
- het symbool voor "vastkoppelen" met een letter, die betrekking heeft op het overeenkomstige station.
- het analoge symbool voor "afkoppelen".



d) een “actiewaarde” tussen 1 en 5 in de gestalte van een dobbelsteen. Deze heeft in het spel uiteenlopende betekenissen. Een hogere “actiewaarde” is echter altijd beter dan een lagere.

De trajectkaarten worden zogvuldig geschud en elke speler krijgt daarvan blind 3 exemplaren. De rest komt als blinde stapel aan de kant.

Het lot bepaalt wie mag beginnen; daarna gaat de beurt in wijzerzin verder.



### Het spel

Een speler die aan de beurt is, neemt eerst nog een trajectkaart van de blinde stapel en vervolgens mag hij 1 of meer van de volgende 6 acties uitvoeren en wel zoveel hij wil en in een willekeurige volgorde (met uitzondering van de 6de). Voor de meeste acties moet men echter elke keer één van zijn handkaarten uitspelen, wat de eigenlijke mogelijkheden erg beperkt.

Naast de blinde stapel vormt zich tijdens het spel ook een aflegstapel met de afgelegde kaarten. Wanneer de blinde stapel opgebruikt is, wordt die omgedraaid en geschud en als nieuwe blinde stapel neergelegd.

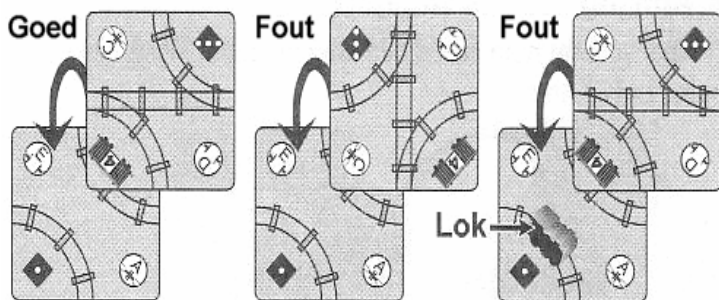
## 1. Spoorwegnet uitbreiden

Daarvoor legt men 1 van de handkaarten op een lege plaats op het speelveld, zodat die rechtstreeks aan de reeds gelegde kaarten, dus naast een station of een al gelegde trajectkaart. Daarbij mag men zijn kaarten geheel naar keuze draaien.

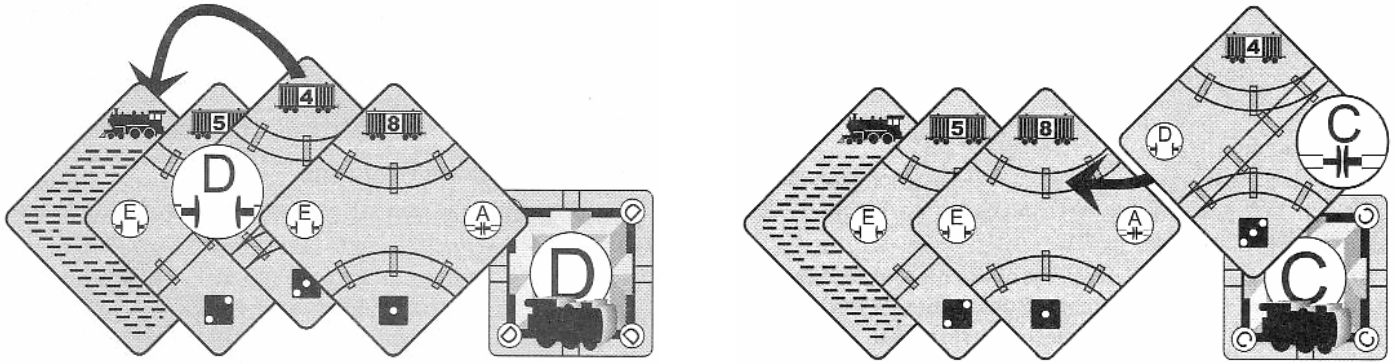
## 2. Trajecten vervolledigen

Hiervoor legt men 1 van de kaarten die men in zijn hand heeft direct op een al aangelegde trajectkaart, zodat die deze overdekt. Er mag echter geen locomotief op de bedekte kaart staan en de nieuwe kaart moet bovendien alle spoorelementen van de oude behouden en ze mag alleen zo gelegd worden, dat de oude spoorelementen telkens precies afgedekt zijn.

Van deze 3 voorbeelden is alleen de linkse vervollediging toegestaan. Bij het tweede is de trajectkaart verkeerd georiënteerd en bij het rechtse staat er nog een locomotief op de kaart.



### 3. Wagons vastkoppelen



Daarvoor legt men een handkaart overlappend met zijn locomotiefkaart aan:

Liggen daar al 1 of meer kaarten, dan legt men die simpelweg overlappend aan de laatste aan, maar altijd zo, dat de goederenwagon naar boven wijst. In het bovenste gedeelte ontstaat zo het beeld van een kleine goederentrein. Er bestaat voor het aanleggen echter een net zo belangrijke als vanzelfsprekende voorwaarde:

*De eigen locomotief moet zich op dit moment in het station bevinden met dezelfde letter als bij het symbool "vastkoppelen" op deze kaart staat!*

De kaart geldt nu als "vastgekoppelde wagon"!

Men mag maximum 5 "vastgekoppelde wagons" op hetzelfde moment bezitten.

Hoe meer het er zijn, hoe moeilijker het wordt om ermee te rijden (zie punt 5).

### 4. Wagons ontkoppelen

Daarvoor schuift men de "vastgekoppelde wagon" ONDER zijn locomotiefkaart. Het speelt daarbij geen rol, op welke positie hij zich bevindt. De volgorde van de "vastgekoppelde wagons" is dus volledig gelijkwaardig.

*De eigen locomotief moet zich in elk geval op dat moment in het station bevinden met dezelfde letter als bij het symbool "ontkoppelen" op deze kaart staat.*

Alleen voor de zodanig weer "ontkoppelde wagons" (die men zo tot hun plaats van bestemming heeft gebracht) tellen bij het einde van het spel, overeenkomstig hun "wagonwaarde"!

Tijdens het spel mag niemand de "ontkoppelde wagons" zien, ook niet de eigen wagons!

### 5. Rijden met de locomotief

Daarvoor legt men één van de handkaarten open op de aflegstapel. De locomotief rijdt enkel op de dwarsliggers en hij rijdt precies het aantal dwarsliggers verder als de "wagonwaarde" op de kaart die men uitspeelt.

*Bovendien moet die kaart ook een "actiewaarde" tonen, die minstens even groot is als het aantal "aangehangen wagons" van de speler op dat moment.*

Bijgevolg mag men ook niet meer dan 5 "vastgekoppelde wagons" bezitten, want er is geen grotere "actiewaarde".

*In het hiernaast getoonde voorbeeld mag de speler op dit moment hoogstens 3 "aangehangen wagons" bezitten. Anders kan hij deze kaart niet gebruiken om de locomotief te verplaatsen!*

Bij een vertakking beslist de speler, welke kant hij wil gebruiken.

***Een locomotief mag echter in geen geval achteruit rijden !***

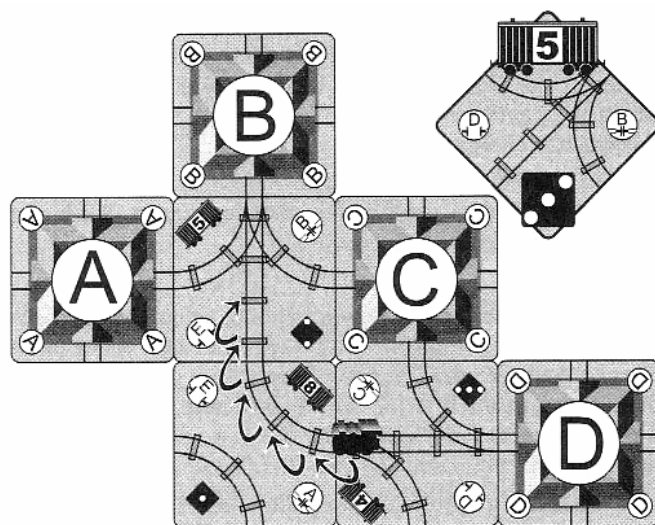
Een station telt als veld, alsof het een dwarsligger is.

Rijdt een locomotief echter een station binnen, dan stopt de trein onmiddellijk. Een eventueel overschot aan bewegingspunten vervalt dan. In een station mag een onbeperkt aantal locomotieven staan.

Vanuit een station mag men bij een volgende beurt eender welke rijrichting kiezen.

Bereikt een locomotief op het vrije traject de standplaats van een andere dan "ramt" hij die en schuift hij die voor zich uit. De op die manier "geramde" locomotief staat dan op het einde van de trein gewoonlijk op de dwarsligger vlak voor de andere. Men kan hem ook aan vertakkingen op een zijspoor schuiven dat men zelf niet wil gebruiken. In dat geval blijft de "geramde" locomotief op de eerste dwarsligger na de aftakking steken.

Een locomotief kan op deze manier ook in een station geschoven worden, maar niet daaruit weggeschoven worden. Hij blijft dan in het station staan.



## **Ontsporen**

In zeldzame gevallen (eigenlijk alleen maar als iemand niet heeft opgelet) kan een locomotief ook over de rand van een trajectkaart op een lege plaats geduwd worden, wanneer er geen kaart meer op aansluit. In dit geval "ontspoor" de locomotief en dat heeft zeer onaangename gevolgen voor de getroffen speler:

Hij moet dan onmiddellijk alle kaarten die hij in zijn hand heeft, op de aflegstapel leggen - ook al zijn "vastgekoppelde wagons"! Zijn locomotief wordt weer aan hoofdstation A gezet.

## **6. Natrekken van de trajectkaarten**

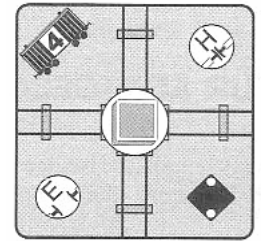
Hiervoor legt men één van de handkaarten open op de aflegstapel. Vervolgens trekt men van de blinde stapel net zoveel kaarten als de "actiewaarde" op de afgelegde kaart aangeeft, dat kan dus tot 5 kaarten zijn.

***Belangrijk: deze handeling mag maar 1 keer per spelbeurt uitgevoerd worden en het beëindigt automatisch de beurt van de speler.***

### ***De 5 kruispunten***

Tussen de 50 trajectkaarten zijn er 5 kaarten met speciale eigenschappen, de kruispunten. Een kruispunt kan alleen op een vrije plaats aangelegd worden en ze kan later ook niet door een andere trajectkaart bedekt worden! Afslaan is op een kruispunt natuurlijk niet toegestaan! (Treinen rijden er m.a.w. altijd rechtdoor.)

In het midden van elk kruispunt staat een symbool voor de blinde stapel. Elke keer als men dus het kruispunt met zijn locomotief oversteekt, moet men de bovenste kaart van de blinde stapel omdraaien. (Die komt dan op de aflegstapel.)



Men mag nu echter nog maximum zo veel “vastgekoppelde wagons” bezitten als de “actiewaarde” op die kaart aangeeft! Heeft men er meer, dan moet men de overtollige op de aflegstapel leggen; men mag echter wel kiezen welke.

### *Einde van het spel*

Van zodra een speler -om welke reden ook- een kaart van de blinde stapel moet trekken en zowel deze als de aflegstapel op dat ogenblik leeg zijn, eindigt het spel onmiddellijk.

Nu haalt iedereen zijn “ontkoppelde wagons” van onder zijn locomotiefkaart en telt hun “wagonwaardes” op. De speler met het hoogste totaal, wint. Bij een ex aequo, beslist de hogere som van de “wagonwaardes” van de “vastgekoppelde wagons”.

Wij raden aan minstens 1 keer te spelen volgens de regels van het basisspel om zo het gebruik van de trajectkaarten te leren kennen.

### *Het spel voor gevorderden*

Nu heeft men ook de 2 vliegtickets en de 4 vetokaarten (“Einspruch”) nodig, die naast het speelveld worden gelegd.

In de eerste plaats kunnen nu alle verschillende, speciale handelingen gebruikt worden, die elk station apart biedt. Elke keer als men met zijn locomotief een station binnenrijdt en vóór men een verdere handeling stelt, beslist men eerst of men de aan dit station verbonden speciale handeling wil stellen. Zo ja, dan moet men dit onmiddellijk doen, vóór men zijn trein verder laat rijden.

Wordt een locomotief door iemand anders in het station geduwd, dan vervalt voor die speler het recht op die speciale handeling.

Bij sommige speciale handelingen moet men voor een beslissing de bovenste kaart van de blinde stapel omdraaien. Die komt dan altijd direct op de aflegstapel.

### *De speciale handelingen per station*

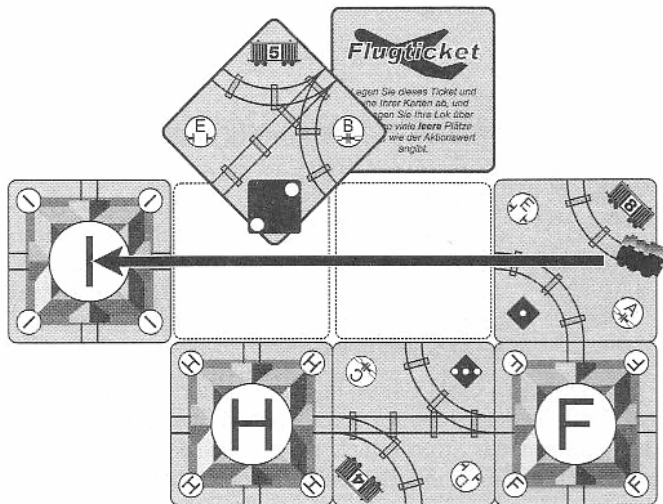
#### **Station A: “Start”**

Dit betreft geen speciaal station. Dit is eenvoudigweg het startstation van alle locomotieven.

#### **Station B: “Vliegtuigticket”**

Als er nog een vliegticket te krijgen is en men er nog geen had, mag men er 1 nemen en voor zich neerleggen.

Een vliegticket laat toe dat een locomotief zich kan bewegen van 1 kaart naar een andere over een rij van lege plaatsen heen! Uitgangspunt is daarbij een willekeurige dwarsligger op een trajectkaart of een station. Eindpunt is dan de eerste dwarsligger op de kaart van bestemming, respectievelijk ook een ander station. Beide punten moeten wel in dezelfde horizontale of verticale rij liggen en alle kaarten ertussen moeten zonder uitzondering leeg zijn!



Door het uitvoeren van een dergelijke vlucht heeft men naast het vliegticket daarbij ook nog eens een trajectkaart nodig waarvan de “actiewaarde” hetzelfde getal heeft als het aantal lege plaatsen waarover men wil vliegen!

Die trajectkaart komt dan op de aflegstapel, maar ook het gebruikte vliegticket moet men vervolgens afgeven.

### Station C: Kaartenroof

Kies eerst een tegenspeler en draai de bovenste kaart van de blinde stapel om. De gekozen tegenspeler moet je nu al zijn kaarten geven die dezelfde “actiewaarde” hebben als de omgedraaide kaart! Als hij geen passende kaarten zou hebben, dan moet hij zijn kaarten als bewijs tonen en dan moet jij hem al jouw kaarten met dezelfde “actiewaarde” geven!

### Station D: Station sluiten

Leg één van de kaarten in je hand open op 1 van de stations. Deze geldt van dan af als gesloten en er kan niet meer naartoe gereden worden. De openliggende trajectkaart wordt als een normaal onderdeel van het spoorwegnet gebruikt en kan dus in het verdere verloop weer door andere kaarten afgedekt worden. Het sluiten van een station is wel aan verschillende voorwaarden verbonden. Zo mag men slechts een station sluiten dat al aan het traject aangesloten is, dwz. Er moet minstens 1 trajectkaart direct naast liggen. Er mag bovendien geen locomotief in het station staan.

En er mag maar hoogstens 1 station terzelfdertijd gesloten zijn! Sluit men een station, dan wordt automatisch het station dat op dat moment al gesloten was, weer geopend. Dat betekent dat alle daarop liggende trajectkaarten verwijderd worden en op de aflegstapel komen en dat is ook weer alleen toegelaten als er geen locomotief op staat.

### Station E: Kaartenrooftrein

Trek uit de omgekeerde kaarten in de hand van de tegenspeler met de meeste kaarten telkens 1 kaart tot je meer hebt dan eender welke andere speler.

Bij een gelijk aantal, kies je zelf bij wie je kaarten trekt. In het geval dat je zelf de persoon bent met de meeste kaarten in handen, kun je deze handeling natuurlijk niet uitvoeren.

Als je deze handeling uitvoert, moet je vervolgens AL je kaarten uitspelen en mag je er geen enkele overhouden! Speciaal is dat je in deze ronde handeling 6 (het natrekken van de trajectkaarten) niet mag gebruiken!

### Station F: Wagon ontkoppelen

Als je op dat moment minstens 1 “vastgekoppelde wagon” hebt, heb je de kans om minstens 1 daarvan af te haken los van de letter van het station van bestemming. Draai daarom de bovenste kaart van de blinde stapel om.

Als minstens 1 van je “vastgekoppelde wagons” dezelfde “actiewaarde” vertoont als die kaart, dan mag je die (respectievelijk 1 daarvan) direct afhaken en onder je locomotiefkaart schuiven.

Heb je echter geen “vastgekoppelde wagons” met dezelfde “actiewaarde”, dan moet je een willekeurige verwijderen en op de aflegstapel leggen!

### **Station G: Vetokaarten**

Als je nog geen vetokaart (“Einspruch”) hebt, dan mag je die nu nemen.

Met een vetokaart kan je de speciale handelingen van je tegenspelers beïnvloeden. Schuift een tegenspeler zijn locomotief in een station, dan kan jij hem verbieden of dwingen de speciale handeling uit te voeren. Tegen een vetokaart is geen verzet mogelijk.

Naar anderen toe kan de bezitter van een vetokaart eventueel alle verdere details bepalen, wanneer een tegenspeler beslist heeft een speciale handeling uit te voeren, dus in station C van wie hij de kaarten zal ontvangen of in station D, welk station hij moet sluiten enz.

Wanneer men een vetokaart gebruikt heeft, moet men die onmiddellijk weer afgeven. Men kan dus niet eerst een tegenspeler dwingen tot het uitvoeren van een speciale handeling en hem daarna ook nog eens de verdere details voorschrijven! Dat kan dan alleen nog een andere tegenspeler doen, als hij tenminste ook over een vetokaart beschikt.

### **Station H: Trajectenverbouwing**

Leg 1 van de kaarten uit je hand op de aflegstapel. Vervolgens leg je 1 van de uitgelegde trajectkaarten anders. Deze kaart moet dezelfde “actiewaarde” hebben als de kaart die je hebt afgelegd en er mag ook geen locomotief op staan.

Enerzijds kan deze trajectkaart nu op een andere plaats aangelegd worden, natuurlijk volgens de regels voor de “uitbreiding van het spoorwegnet” en het “vervolledigen van trajecten”. Ze kan daarbij ook op dezelfde plaats teruggelegd worden, alleen in een andere richting.

Anderzijds kan men de trajectkaart ook verwijderen en op de aflegstapel leggen. En zo kan natuurlijk ook een gesloten station weer geopend worden!

Deze speciale handeling mag je zoveel keer na elkaar doen als je wil. Je moet alleen telkens 1 van je handkaarten afleggen.

### **Station I: Wagon vastkoppelen**

Als je op dit moment maximum 4 wagons hebt aanhangen, dan heb je de kans, nu een wagon bij aan te hangen, onafhankelijk van de letter van het startstation. Draai de bovenste kaart van de blinde stapel om. Heeft minstens 1 van de kaarten in je hand dezelfde “actiewaarde” als de omgedraaide kaart, dan MOET je die (respectievelijk 1 ervan) aan je locomotief aanleggen. Heb je echter geen passende kaart, dan moet je een kaart naar keuze uit je hand op de aflegstapel leggen!

Belangrijk: zou een zodanig “vastgekoppelde wagon” uitgerekend station I als bestemming hebben, dan mag je hem toch niet onmiddellijk weer afhaken! Je locomotief moet het station eerst verlaten!

### **Station J: Wagonroof**

Als je op dit moment hoogstens 4 wagons hebt aanhangen, dan heb je de kans nog één te “stelen”. Kies een tegenspeler uit en draai dan de bovenste kaart van de blinde stapel om. De gekozen tegenspeler moet jou nu een van zijn “aangehangen wagons” met dezelfde “actiewaarde” als de omgedraaide kaart! Heeft hij er zo meerdere, dan kies je welke je van hem wil stelen. De gestolen wagon hang je aan je eigen trein.

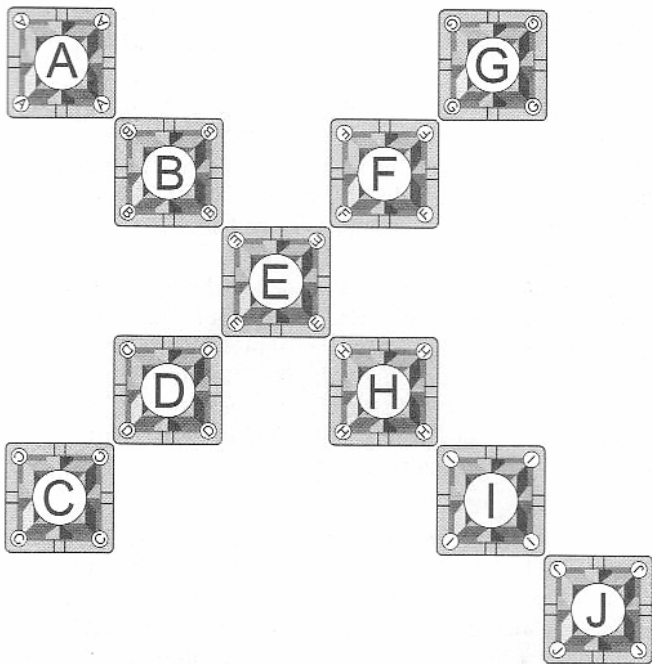
Heeft hij er zo echter geen, dan moet jij hem één van je eigen kaarten met dezelfde “actiewaarde” geven! (Natuurlijk ook alleen maar als jij er zo één hebt en de tegenspeler er nog geen 5 heeft.)

## Varianten

Frachtexpress is een echt open spelsysteem. Zijn auteur James Kyle (en ook talrijke fans) hebben steeds weer opnieuw nieuwe speciale handelingen voor de stations bedacht. Zoals bijvoorbeeld deze:

**“Ontvoering!”** Leg 1 van de kaarten in je hand op de aflegstapel en beweeg daarmee de locomotief van één van je tegenspelers volgens de regels van “rijden met een locomotief”. Weliswaar onder voorwaarde dat de locomotief zich op een vrij traject bevindt en niet in een station. Het is daarbij uitdrukkelijk toegestaan de vreemde locomotief te laten ontsporen, als men hem over de rand van een traject-kaart duwt op een leeg gebied!

De door ons gebruikte samenstelling verschijnt hier in ieder geval voor de 1ste keer. Aarzel echter niet om ze simpelweg een keer te veranderen of zelfs geheel nieuwe speciale handelingen uit te proberen. We verheugen ons om jullie ideeën erover te leren kennen. Ook alternatieven voor het leggen van de stations zijn natuurlijk mogelijk. De auteur stelt het volgende voor:



Of de spelers bepalen zelf telkens geheel opnieuw de opstelling volgens het volgende proces: alle stations worden geschud en blind aan de spelers uitgedeeld. (Het geeft niet dat dat niet helemaal uitkomt!) Vervolgens legt ieder na elkaar de stations neer en wel op die manier dat elk station diagonaal aan een al gelegd station aansluit.

---

FRACHTEXPRESS		
Franjos	James Kyle	2001
3 of 4 spelers	vanaf 10 jaar	± 60 min.

Vertaling: I&S voor FORUM FEDERATIE, 2002